



## Dominações

### Abastecimentos

Olá a todos!

Estamos a poucos dias do início do ACAREG! Preparados para “**Fazer a Diferença**”?

Para que a preparação deste nosso Acampamento Regional seja ainda melhor, a equipa das Dominações partilha as informações essenciais e boas práticas para poderem aceder à Mercearia das Criaturas, à Mercearia do Campus e à Cantina de Khanli.

#### I. **NORMAS DA MERCEARIA DAS CRIATURAS**

1. Apenas podem aceder à Mercearia das Criaturas as Criaturas da Terra, Criaturas da Água e Criaturas do Fogo, nos horários definidos;
2. Só podem aceder 2 elementos por manada / biótopo / tribo, nos horários definidos;
3. Na Mercearia das Criaturas haverá produtos para satisfazer as várias restrições e intolerâncias alimentares. É da responsabilidade dos elementos de cada Manada / Biótopo / Tribo, a verificação dos respetivos Kits alimentares, validando se estes possuem os bens e a alimentação adequada para o(s) elemento(s) com as referidas restrições e intolerâncias alimentares;
4. O questionário que foi enviado aos agrupamentos para comunicação de intolerâncias alimentares tem de estar devidamente preenchido, pois a partir de 1 de julho de 2024, não serão aceites mais atualizações;
5. A entrada na Mercearia das Criaturas será por ordem prioritária, consoante o horário que for estabelecido a cada Habitat (Bosque de Hoddmimir, Apzu e Kaala). A prioridade de



acesso à Mercearia das Criaturas não será sempre igual, variando com as atividades de cada Habitat. As Criaturas que saem do Campus da Criação mais cedo, terão prioridade;

6. Deverão respeitar sempre o circuito de acesso à Mercearia das Criaturas, que a equipa das Dominações irá definir;
7. Os elementos das manadas / biótopos / tribos, responsáveis pelo levantamento do KIT Alimentar, possuem no máximo de 5 (cinco) minutos para levantar os bens alimentares;
8. Os produtos que não forem consumidos em cada refeição, deverão ser devolvidos à Mercearia das Criaturas, eliminando potenciais desperdícios e a adulteração da qualidade dos mesmos;

## II. **MERCEARIA DO CAMPUS**

1. A Mercearia do Campus está disponível e acessível a todos os elementos em Campo: Criatura do Ar, Criaturas da Terra, Criaturas da Água, Criaturas do Fogo, Gnomos, Elfos, Adaros, Drakers, Profetas e Divindades;
2. Na Mercearia do Campus terás sempre disponível, de forma livre, fruta, água e snacks que poderás consumir, reforçando as diversas refeições;
3. A Mercearia do Campus será sempre supervisionada e orientada por 2 Dominações;
4. Para um funcionamento mais consciencioso, o consumo nesta Mercearia será feito de forma individual. Os alimentos aqui disponibilizados não podem ser transportados para o restante bando / manada / biótopo / tribo;
5. O horário de funcionamento da Mercearia do Campus será das 09.00h às 23.00h de cada dia do ACAREG;



### III. CANTINA DE KHANLI

1. A Cantina de Khanli é de uso exclusivo dos Criatura do Ar, dos Gnomos da Montanha de Kanhli e de todas as Divindades;
2. Os Criaturas da Água poderão aceder à Cantina de Khanli na segunda feira, dia 29 de Julho para o pequeno-almoço, entre as 7.00h e as 7.45h;
3. Os Criaturas do Fogo poderão aceder à Cantina de Khanli na terça feira, dia 30 de Julho para o pequeno-almoço, entre as 6.00h – 6.45h;
4. Devem respeitar os horários estabelecidos para realizarem as refeições;
5. As divindades terão acesso unicamente à Cantina de Khanli, para o pequeno-almoço das 07.00h às 09.00h, para o almoço das 11.30h até às 14.00h e para o jantar entre as 18.30h até às 21.00h
6. Este espaço só deve ser utilizado para realizar as refeições, devendo-as fazer de forma rápida, para que todos possam ser servidos a tempo de cumprirmos os horários estabelecidos para as atividades;
7. Deverão respeitar sempre o circuito de gestão que a equipa das Dominações irá indicar;
8. Aqueles que utilizarem a Cantina de Khanli devem levar a sua marmita e serão sempre responsáveis pela sua lavagem.

### IV. MATERIAL E INFORMAÇÕES GERAIS

1. No domingo, dia 28 de Julho, todos os participantes devem trazer lanche da manhã/tarde e almoço;



2. As Criatura do Ár e os Gnomos da Montanha de Kanhli devem levar, para cada refeição, marmitta - prato raso, prato de sopa, talheres, caneca). Para além da marmitta, é obrigatório cantil e saco de transporte de alimentos;
3. Cada manada / biótopo / tribo deve levar para o ACAREG:
  - Jerricans ou semelhante;
  - Saco para o pão;
  - Especiarias;
  - Sacos para transporte de alimentos;
  - Sacos do lixo;
  - Detergente da loiça e esponja;
  - Saco térmico para acondicionar alimentos em campo;
  - A equipa das Dominações fornecerá: 1 frasco com azeite de 500ml, 1 frasco com sal e 1 frasco com açúcar.

Contamos com a vossa colaboração!

Obrigado e até breve.

Paulo Lima